

Dal sesso ai giochi di ruolo, ecco le "droghe" di Internet

Crescono gli "schiavi" di Internet. «La prevalenza di questa patologia nella popolazione generale appare in aumento soprattutto nei giovani, che vanno poi a coinvolgere le famiglie, su cui ricade il carico soggettivo e oggettivo del disturbo psichico», dice lo psichiatra Federico Tonioni, coordinatore dell'ambulatorio dedicato all'Internet Addiction Disorder presso il Policlinico Gemelli di Roma. Solo per Facebook, il più famoso social network, si stima che circa il 10% degli iscritti sviluppi una dipendenza. Gli specialisti distinguono 5 sottotipi: la cyber-sexual addiction (sesso virtuale e pornografia), la cyber-relational addiction (social network), la net-compulsion addiction (gioco d'azzardo, shopping e commercio on-line), l'information overload (ricerca ossessiva di informazioni) e la computer addiction (coinvolgimento eccessivo in giochi virtuali o di ruolo).

«Nel 1995 lo psichiatra americano Ivan Goldberg ha definito il concetto di Internet Addiction Disorder (IAD), individuandone -prosegue l'esperto- sette principali sintomi caratteristici: il bisogno di trascorrere un tempo sempre maggiore in rete per ottenere soddisfazione; la marcata riduzione di interesse per altre attività che non siano internet; lo sviluppo, dopo diminuzione o sospensione dell'uso della rete, di agitazione psicomotoria, ansia, depressione, pensieri ossessivi su cosa accade on-line». E ancora: la necessità di accedere alla rete con più frequenza o per più tempo rispetto all'inizio; l'impossibilità di interrompere o di tenere sotto controllo l'uso del web; il dispendio di grande quantità di tempo in attività correlate alla rete. Infine il perdurare dell'uso di internet nonostante la consapevolezza di problemi fisici, sociali, lavorativi o psicologici collegati alla Rete stessa.

«I disturbi mentali caratterizzati da comportamenti estremi nella sfera dell'abuso da video -spiega ancora lo psichiatra del Gemelli - possono condurre a un deterioramento del funzionamento fisico e psichico del soggetto fino a farla diventare una patologia. È patologia quando aumentano progressivamente le ore di collegamento e diminuisce il tempo disponibile da dedicare alle persone care, agli amici e alla famiglia, quando il virtuale acquista una importanza maggiore della vita reale dalla quale il soggetto tende a estraniarsi sempre più. Con problemi in ambito familiare, lavorativo, scolastico e della salute che si traduce in un malessere psicofisico».